Dario Ianes
in collaborazione con
Beatrice Pontalti

Leggere l'orologio e gestire il tempo

Rappresentazione mentale del tempo, lettura dell'orologio e giochi per imparare a gestire e organizzare le proprie attività

Erickson
SOFTWARE
Guida

Editing
Silvia Larentis

Sviluppo software
Adriano Costa

Supervisione tecnica
Matteo Adami

Illustrazione, elaborazione grafica e animazioni
Riccardo Beatrici

Grafica materiali e istruzioni
Tania Osele

Illustrazione di copertina
Riccardo Beatrici

Copertina
Tania Osele

Fotocomposizione
Tania Osele

Collaborazione
Serena Larentis

© 2006 Edizioni Centro Studi Erickson
Loc. Spini 154, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM p. 4

Presentazione p. 5

Guida alla navigazione p. 6
Login p. 6
Menu p. 7
Attività p. 9
Istruzioni e materiali p. 25
Ripasso: finalità e attivazione p. 26
Annotazione sull'accessibilità p. 26

Guida al gestionale p. 27
Menu p. 27
Statistiche p. 28
Opzioni p. 30
Crea esercizi p. 31
Assegna esercizi p. 33

Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

Avvio automatico

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

Avvio manuale

1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
2. Cliccate su Start/Avvio.
3. Cliccate su Esegui.
4. Digitate D:\SETUP.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «Setup».
5. Passate alle voce «Installazione del programma».

Installazione del programma

L'installazione del programma può essere di due tipi:
– installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
– installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Quando l'installazione è stata completata, appare un messaggio «Installazione completata. Avviare ora l'applicazione?». Cliccate «Sì» per avviare. Attenzione, se possedete un sistema operativo Windows 2000 o Windows XP o Windows Vista è possibile installare l'applicazione in due modalità:
1. Per essere utilizzata da un solo utente.
2. Per essere utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.

Con Windows Vista all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma, selezionare l'opzione «consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

Leggimi

Per ulteriori informazioni consultare il file «Leggimi». Per visualizzarlo cliccate su «Risorse del computer», selezionate con un clic l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionate la voce «Esplora», fate doppio clic sul file «Leggimi».

Presentazione

di Dario Ianes

Le attività didattiche e ludiche possibili con questo materiale si articolano attorno a tre grandi aree: la rappresentazione mentale dello scorrere del tempo e degli eventi, l'uso in lettura e produzione della macchina orologio e la capacità di gestire se stessi in rapporto a dei vincoli di tempo.

Nella prima area il bambino potrà osservare e vivere direttamente lo scorrere del tempo e gli eventi che lo riempiono, visionando in diretta un filmato della giornata di 24 ore, che scorre con un tempo proporzionato a quello reale (240 secondi), in cui i personaggi fanno varie cose, utilizzando porzioni della giornata. Questa immersione è accompagnata dall'evoluzione parallela dell'ora segnata dall'orologio analogico e dal movimento del sole, della luna e dall'illuminazione del cielo. Un secondo filmato, con altri personaggi, scorrendo in contemporanea potrà far vivere direttamente i concetti di contemporaneità, prima, dopo, ecc. In questa prima area vengono insegnati ed esercitati anche i vari connettivi logici e le loro rappresentazioni linguistiche di uso comune. Alla fine della sezione, il bambino dovrebbe aver elaborato una buona consapevolezza dello scorrere del tempo e di come questo scorrere viene convenzionalmente denominato e simboleggiato.

La seconda area è quella più tradizionalmente legata alla padronanza della macchina orologio, sia analogico che digitale. Il bambino riuscirà a leggere l'ora, con vari livelli di approssimazione e precisione, e a produrre posizioni delle lancette e cifre data l'ora sentita pronunciare o letta. Queste competenze di lettura/produzione avrebbero però poco senso (soprattutto nelle situazioni di alunni con difficoltà di apprendimento) se non fossero funzionali alla soluzione di problemi reali, che si incontrano nella quotidianità. E questo è proprio l'obiettivo centrale della terza area di competenze, quella della gestione di se stessi in rapporto alle cose da fare entro determinati vincoli di tempo. In questa terza area si esercita il bambino, da solo e in piccolo team collaborativo, ad affrontare situazioni in cui deve fare delle cose rispettando scadenze temporali, tenendo sotto controllo lo scorrere del tempo sull'orologio (tempi reali e tempi virtuali), a stimare, calcolando, le sue possibilità d'azione entro tempi dati e a risolvere problemi, anche complessi, legati al viaggio e agli spostamenti. Quest'ultima parte è fondamentale: l'alunno potrà compiere viaggi semplici (nella città) e via via sempre più complessi, fino a viaggi intercontinentali, risolvendo situazioni di *problem solving* che coinvolgono variabili legate alle destinazioni, tempi di arrivo, orari dei vari mezzi di trasporto, tempi relativi di percorrenza, denaro a disposizione. Sappiamo bene che le decisioni

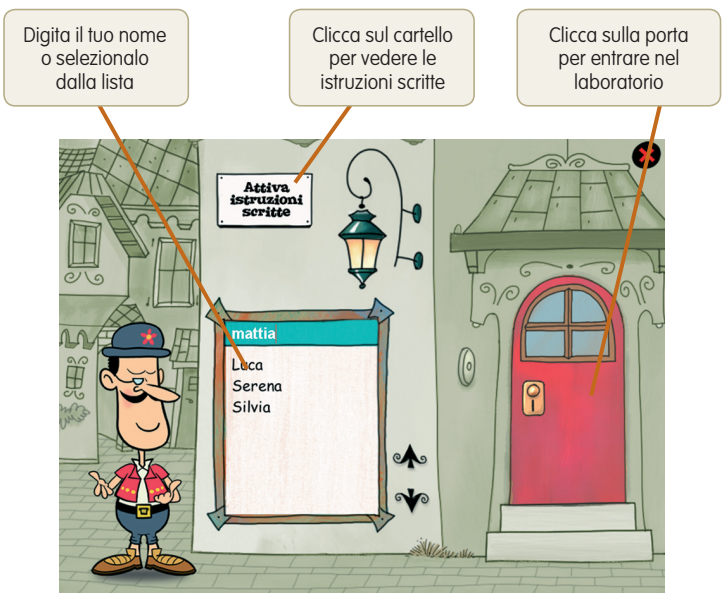
umane non sono frutto esclusivo di *problem solving* razionale, ma un certo esercizio di programmazione, valutazione e decisione aiuterà molto l'alunno nell'affrontare situazioni complesse, dove l'aspetto emozionale e l'impulsiva presa di decisione saranno certo ben attivi. La logica didattica che regge questa proposta mette dunque assieme aspetti esperienziali diretti di percezione e immersione nel tempo reale che scorre e nelle sue rappresentazioni simboliche, prima di tutto del linguaggio, e poi della macchina orologio, con aspetti funzionali di uso quotidiano di quelle consapevolezze e abilità elaborate in competenze più alte di decisione e *problem solving*.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario registrarsi con un nome. L'alunno deve scrivere il proprio nome sul manifesto o selezionarlo dalla lista. Per scorrere la lista dei nomi si possono usare le due frecce a lato. Quindi deve cliccare la porta per entrare nel laboratorio e iniziare le attività.

Login: registrazione di un nuovo utente



 © 2006, *Leggere l'orologio e gestire il tempo*, Erickson

Per attivare le vignette contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarle sarà sufficiente cliccare «Disattiva istruzioni scritte». Per continuare la lettura dei testi, basta cliccare con il mouse sulle vignette.
Per uscire dal programma, si deve cliccare sul pulsante con la «X» in alto a destra.
Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche, le opzioni (attivazione di default delle istruzioni scritte, disattivazione della risposta corretta automatica dopo 5 errori, impostazione della scrittura maiuscola o minuscola, attivazione di default degli attestati) e la sezione per creare e assegnare gli esercizi strutturando percorsi personalizzati, si deve premere in questa videata la combinazione di tasti «Ctrl+o».
Per visualizzare la guida breve ed eventualmente la guida estesa in formato .pdf, si deve cliccare sulla lanterna.

Menu (Il laboratorio di Hubert)

Dopo aver inserito o selezionato il proprio nome nel login e cliccato sulla porta, si accede al laboratorio dell'orologiaio Hubert (menu principale), dove sono presenti gli elementi di accesso alle sezioni del programma e alle altre funzioni di navigazione:

a) La finestra con il sole e la luna, L'orologio a cucù buono, L'orologio a cucù cattivo, La bomba, Le carte da gioco, La piantina della casa di Tim e Nina, La postazione computer (Rappresentare il tempo, Leggere l'orologio livello facile, Leggere l'orologio livello difficile, 3, 2, 1… BOOM!, Organizziamoci!, È tempo di Black Jack!, Pronti si parte!)

Al clic su ciascuno di essi, si accede all'elenco dettagliato degli esercizi e dei giochi con la segnalazione delle attività già completate.
Dall'elenco sarà poi possibile scegliere da dove iniziare e dare il via alle attività che, proposte in maniera randomizzata, consentono di sottoporre all'utente esercizi sempre nuovi.

b) L'armadietto con la P

Al clic sull'armadietto con la P si accede agli esercizi personalizzati, eventualmente predisposti dall'insegnante per ogni singolo studente. Da un menu sintetico si potrà passare liberamente all'attività scelta.

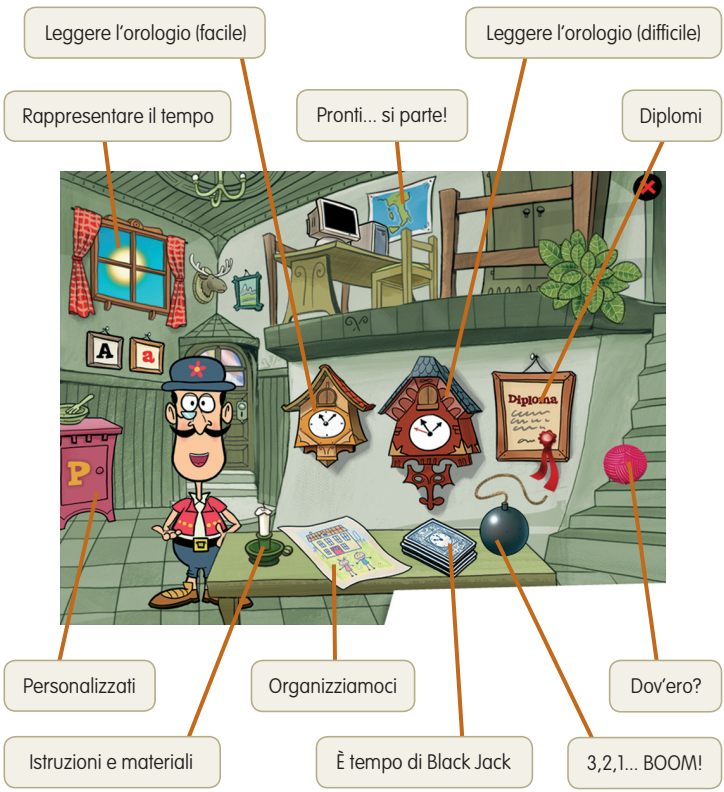
c) Il gomitolo rosso

Al clic sul gomitolo rosso lo studente può riprendere il suo lavoro direttamente dall'ultima attività svolta nella sessione precedente.

d) I diplomi

Al superamento del 100% delle attività di ogni sezione verrà attivato un attestato che comparirà sul muro dei diplomi.
Nel gestionale è comunque possibile selezionare l'opzione che renda liberamente accessibile gli attestati in qualunque momento della navigazione.
Gli attestati, personalizzati per ogni utente, possono essere stampati.

Menu: scelta delle attività



e) La candela (Istruzioni e materiali)

Cliccando sulla candela viene visualizzata la mappa concettuale del materiale teorico sulla lettura dell'orologio (la storia dell'orologio e

la sua struttura), un orologio da ritagliare e ricostruire e una serie di esercizi di rinforzo sulla lettura e scrittura delle ore con orologi di diverso aspetto sia analogici che digitali. Il tutto corredato da simpatiche immagini e stampabile aprendo il file «.pdf».

f) A/a

Per impostare la scrittura maiuscola o minuscola basta cliccare sul cartellino «A» (scrittura maiuscola) e «a» (scrittura minuscola).

g) Pulsante «X»

Al clic sul pulsante «X» si ritorna alla videata del login.

Menu Esercizi: indice delle attività di ogni sezione

Attività

1. La finestra con il sole e la luna (Rappresentare il tempo)

Obiettivi della sezione sono il riconoscimento della ciclicità del tempo durante la giornata, la comprensione della «qualità» del tempo (la du-

rata, la successione e la contemporaneità degli eventi), l'assimilazione dei principali connettivi logici e temporali utili nel contesto. Ecco il dettaglio delle attività:

1. 1. La giornata di Marta

Un'animazione per percepire, vivendolo «in diretta», lo scorrere del tempo e il succedersi di eventi riproposti con una durata in scala al tempo reale.

1.2. Prima, dopo e...

Riordinare le sequenze proposte per individuare la successione corretta degli eventi (prima/dopo, prima/adesso/dopo).

1.3. Lungo e breve!

Discriminazione e riordino delle vignette sulla base della loro durata.

1.4. Cosa succede alle ore...?

Collegare un'ora sull'analogico all'evento nella vignetta (ricondurre un'ora a un evento).

1.5. A che ora...?

Collegare l'evento nella vignetta a un'ora sull'analogico (ricondurre un evento a un'ora).

1.6. Mattia e la nonna

Con l'osservazione di due animazioni che corrono in simultanea, sviluppare la percezione della contemporaneità di eventi in giornata-tipo adulto (la nonna) e in giornata-tipo bambino.

1.7. Che cosa fa Mattia?

Ricostruire le azioni che si svolgono in contemporanea, rispondendo per immagini a domande tipo «cosa fa x, mentre y ...?».

1.8. Che cosa potrà succedere?

Cliccare sulle immagini corrette applicando il concetto di contemporaneità in un lasso di tempo più vasto (il mattino, pomeriggio, la sera, ecc.).

1.9. «Prima», «dopo», ...

Cloze sull'uso dei connettivi temporali più comuni riferiti alla successione di eventi (prima, dopo, adesso, poi, ecc.).

1.10. «Mentre...»

Cloze sull'uso dei connettivi temporali più comuni riferiti alla contemporaneità tra eventi (mentre, ecc).

1.11. Completa le frasi!

Cloze sull'uso dei connettivi temporali più comuni riferiti sia alla successione, sia alla contemporaneità.

1.12. Più lunghi, più brevi o uguali?
Discriminazione e riordino delle azioni rappresentate sulla base della loro durata, anche con azioni di durata identica.

1.13. Giochiamo con il tempo!
Sviluppare la capacità di calcolare mentalmente lo scorrere del tempo e prevedere il verificarsi di un evento, giocando con le animazioni proposte (l'utente dovrà far avanzare il filmato fino all'azione/ora esatta. Con azioni che interessano più ore, individuata l'azione corretta, si consiglia di tener premuta la freccia per far trascorrere le ore).

Esempio esercizi: «Rappresentare il tempo»

2. Gli orologi a cucù (Leggere l'orologio: liv. facile/difficile)
Obiettivo della sezione, strutturata a due livelli di difficoltà (il livello difficile inizia con l'attività 2.10), è sviluppare la capacità di leggere e scrivere l'ora (completa), verificare la coincidenza o la differenza dell'ora sull'analogico e sul digitale, passare dall'ora all'orario e viceversa e decodificare espressioni d'uso comune trasferendole sull'orologio.

2.1. Ricostruisci l'orologio
Apprendere la posizione delle ore intere (dall'1 al 12) e dei minuti sull'orologio analogico.

2.2. Ascolta che ore sono
Training d'ascolto (ore intere, dall'1 al 12).

2.3. Dimmi solo l'ora!
Leggere le ore (intere, dall'1 al 12) sull'orologio analogico.

2.4. Registra l'ora!
Scrittura delle ore (intere, dall'1 al 12) sull'orologio analogico, basandosi sull'ascolto.

2.5. Quanti minuti sono passati?
Scrittura dei minuti sull'orologio analogico, basandosi sull'osservazione degli scatti della lancetta.

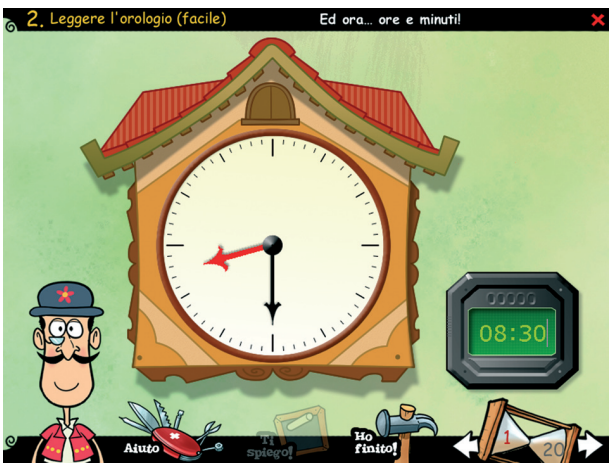
2.6. Registra i minuti!
Scrittura dei minuti sull'orologio analogico, basandosi sull'ascolto.

2.7. Ed ora... ore e minuti!
Lettura dell'ora completa (ore e minuti) sull'orologio analogico.

2.8. Registra bene l'orologio!
Scrittura dell'ora completa (ore e minuti) sull'orologio analogico e decodificazione delle espressioni convenzionali più utilizzate.

2.9. Che ora sarà?
Lettura dell'ora completa (ore e minuti) sull'orologio analogico e decodificazione delle espressioni convenzionali più utilizzate.

Esempio: «Leggere l'orologio - facile»



2.10. Pronti, attenti e... via!
Lettura dell'ora completa (ore, minuti e secondi) sull'orologio analogico.

2.11. Ricostruisci l'orologio!
Apprendere la posizione delle ore intere (tutte e ventiquattro) sull'orologio analogico.

2.12. Ascolta che ore sono
Training d'ascolto (ore intere, 12 e 24 ore).

2.13. L'ora esatta...
Imparare ad associare un'ora (ore intere) a un'azione, distinguendo tra ora/12 e ora/24.

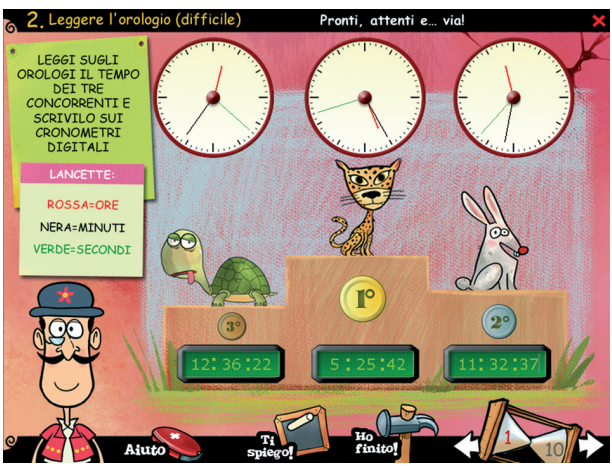
2.14. 12:00 o 24:00?
Imparare ad associare un'azione a un'ora (ore intere) distinguendo tra ora/12 e ora/24.

2.15. Registra bene l'orologio!
Scrittura dell'ora completa (sulle 24 ore) sull'orologio analogico, basandosi sull'ascolto.

2.16. Che cosa vedrò sul mio orologio?
Produzione dell'ora completa (sulle 24 ore) «traducendola» da un orario.

2.17. Che cosa significa?
Associare a un'espressione lessicale d'uso comune l'ora corrispondente sull'orologio (un'espressione e 3 orologi).

Esempio: «Leggere l'orologio - difficile»



2.18. Che confusione!
Associare a un'espressione lessicale d'uso comune l'ora corrispondente sull'orologio (5 espressioni e 5 orologi).

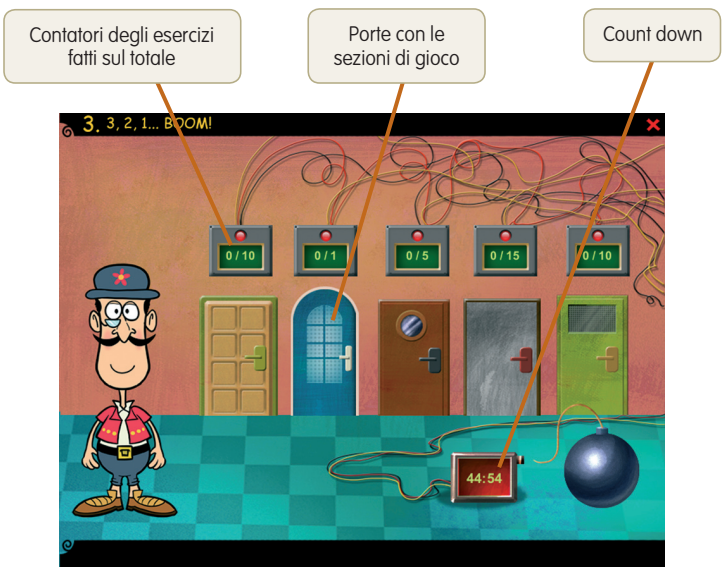
2.19. Che ora sarà?
Scrittura dell'ora completa anche con le varianti lessicali (sulle 24 ore) sull'orologio analogico.

2.20. Calcola l'ora!
Calcolo di un tempo x sull'orologio digitale, utilizzando come addendo l'ora, i minuti, le frazioni di ora.

3. La bomba, La piantina della casa, Le carte da gioco

3.1. La bomba (Impariamo a gestire il nostro tempo: 3, 2, 1... BOOM!)
Obiettivo della sezione, in cui l'utente deve svolgere tutte le attività presentate prima che scoppi la bomba (sono previsti 3 livelli di difficoltà: facile da 45 minuti, medio da 30 minuti e difficile da 15 minuti), è quello di potenziare la lettura dell'orologio anche in un contesto «competitivo» (count down).

Esempio: «3,2,1... BOOM!»

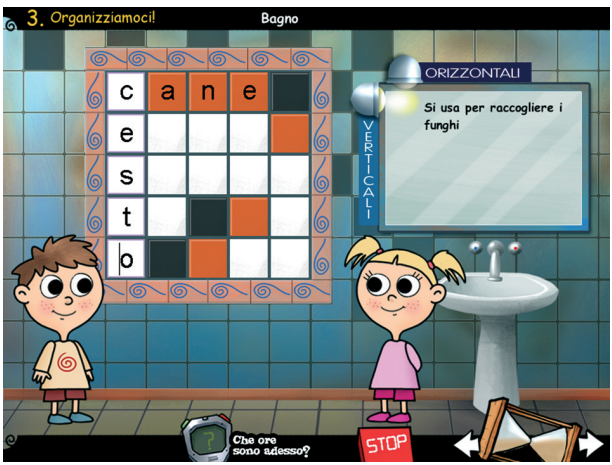


 © 2006, *Leggere l'orologio e gestire il tempo,* Erickson

3.2. Piantina della casa di Tim e Nina (Impariamo a gestire il nostro tempo: Organizziamoci!)

Obiettivo della sezione è quello di imparare a gestire un impegno coinvolgente, sapendo però interromperlo al momento opportuno. L'utente, mentre svolge attività ludiche (cruciverba, disegni, crucincroci, memory e ricostruzione di disegni con il collegamento di puntini numerati), oltre ad eseguire al meglio le attività dovrà interrompere il proprio lavoro per intervenire su un secondo evento (un impegno o un appuntamento all'ora x). Il punteggio finale (classifica) terrà conto della correttezza delle soluzioni alle attività proposte e della capacità di avvicinarsi il più possibile al tempo limite senza sforare. Ecco nello specifico le attività proposte e i rispettivi ambienti di sfondo: a) cruciverba (bagno), b) disegno (cucina), c) memory (camera genitori), d) unire i puntini (camera bambini), e) crucincroci (terrazzo).

Esempio: «Organizziamoci!»



3.3. Carte da gioco (Impariamo a gestire il nostro tempo: È tempo di Black Jack!)

Obiettivo della sezione è quello di riuscire a gestire più impegni sequenziali in un tempo dato e sviluppare la capacità di prevedere tempi che si possono impiegare entro il limite, interrompendosi quando necessario. Ad ogni carta del mazzo corrisponde un tempo (dai 5 ai 60 minuti) e un'attività (andare al cinema, andare in piscina, comprare un CD o una maglietta, bere un succo di frutta, studiare, giocare,

guardare la TV, ecc.): l'utente dovrà pescare delle carte e fermarsi quando il tempo risultante dalla somma delle attività si sarà avvicinato il più possibile al tempo totale disponibile. Il gioco è strutturato in una parte di training (partita a carte scoperte) e in una competitiva (partita a carte coperte).

Esempio: «È tempo di Black Jack!» a carte scoperte

Esempio: «È tempo di Black Jack!» a carte coperte

 © 2006, *Leggere l'orologio e gestire il tempo,* Erickson

4. La postazione computer (Pronti… si parte!)

Obiettivo della sezione è quello di organizzare (singolarmente, ma meglio in coppie o piccoli gruppi) l'itinerario ottimale in base ad un elenco dato di luoghi/città, esercitando la lettura dell'orologio e di orari, la capacità di rispettare appuntamenti e coincidenze, le abilità di calcolo e di problem solving. L'impianto particolarmente strutturato del gioco consente poi di sollecitare abilità cognitive (saper comunicare, selezionare, decodificare e generalizzare, ecc.) e competenze relazionali. Ad ogni livello il gioco si conclude positivamente solo al completamento dell'itinerario (visita di tutti i luoghi entro il tempo e il budget economico dati); se il giocatore esaurisce il tempo o il budget disponibile scatterà invece il game over. Il punteggio terrà conto della migliore prestazione (avrà il punteggio più alto chi avrà gestito meglio tempo e denaro).

Ambiente 1 «La città», Livello unico

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi da un punto all'altro della città, sulla base di un budget (tempo, denaro) e di mezzi di trasporto (a piedi, in bicicletta o in autobus) predefiniti. I luoghi da visitare sono 10.

Questo livello è consigliato per gli alunni più piccoli o con maggiori difficoltà.

Esempio: «Pronti... si parte!» – Città

Ambiente 2 «Italia», Livello 1

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 20 città italiane, sulla base di un budget (tempo, denaro) prestabilito e dei mezzi di trasporto con le coincidenze disponibili (pullmann, treno, nave e aereo).

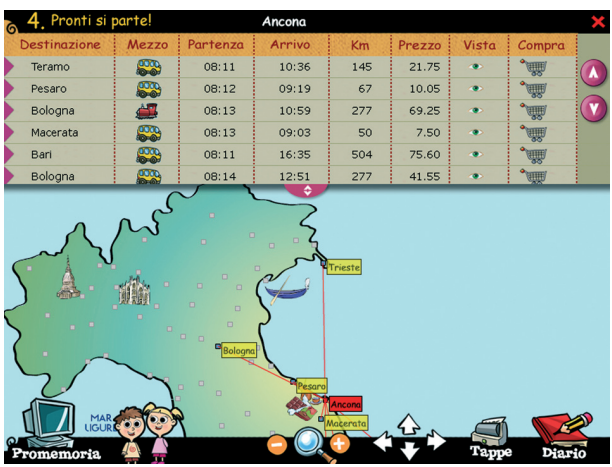
Ambiente 2 «Italia», Livello 2

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 50 città italiane, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito ex novo (coraggio nel prendere i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile) e dei tempi «tecnici» come le soste per il pranzo o la cena e la pausa notturna per dormire. Anche i parametri associati al personaggio influiranno sul punteggio finale con un punteggio migliore per il giocatore che avrà sfruttato meglio le caratteristiche stabilite (capacità di gestire il tempo, di gestire il denaro, coraggio nel prendere i mezzi di trasporto più pericolosi, come l'aereo, e reattività nel rispondere ai quiz proposti).

Ambiente 2 «Italia», Livello 3

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 100 città italiane, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), dei quiz a tema proposti, delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito *ex novo* (coraggio nel prendere

Esempio: «Pronti... si parte!» – Italia



i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile, prontezza nel risolvere i quiz) e dei tempi di sosta.

Ambiente 3 «Europa», Livello 1

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 40 città europee, sulla base di un budget (tempo, denaro) prestabilito e dei mezzi di trasporto con le coincidenze disponibili (pullmann, treno, nave e aereo).

Ambiente 3 «Europa», Livello 2

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 71 città europee, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito ex novo (coraggio nel prendere i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile) e dei tempi di sosta.

Ambiente 3 «Europa», Livello 3

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 100 città europee, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), dei quiz a tema proposti, delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito ex novo (coraggio nel prendere i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile, prontezza nel risolvere i quiz) e dei tempi di sosta.

Esempio: «Pronti... si parte!» – Europa

Ambiente 4 «Mondo», Livello 1

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 40 città del mondo, sulla base di un budget (tempo, denaro) prestabilito e dei mezzi di trasporto con le coincidenze disponibili (pullmann, treno, nave e aereo).

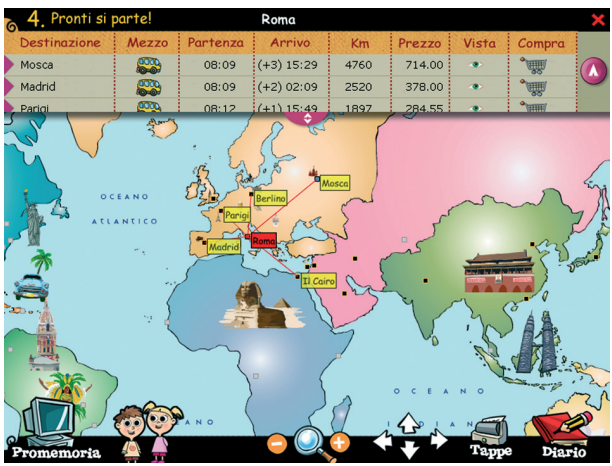
Ambiente 4 «Mondo», Livello 2

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 70 città del mondo, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito ex novo (coraggio nel prendere i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile) e dei tempi di sosta.

Ambiente 4 «Mondo», Livello 3

L'utente dovrà programmare il suo itinerario muovendosi tra 100 città del mondo, sulla base dei parametri prestabiliti (tempo, denaro, chilometri e mezzi di trasporto), dei quiz a tema proposti e delle caratteristiche associate al personaggio scelto o costruito ex novo (coraggio nel prendere i mezzi di trasporto, capacità di gestire il tempo o il denaro disponibile, prontezza nel risolvere i quiz) e dei tempi di sosta.

Esempio: «Pronti... si parte!» – Mondo



Svolgimento del viaggio

Per vincere una partita di *Pronti... si parte!*, oltre a visitare tutti i luoghi segnati sulle mappe con l'itinerario più conveniente sarà dunque necessario gestire al meglio le risorse disponibili (il tempo e il denaro) rispettando le caratteristiche del personaggio scelto. In tal senso questi viaggi mirano a sviluppare e potenziare le abilità di pianificazione e programmazione del giocatore che singolarmente, o anche in piccoli gruppi, dovrà sapersi gestire nell'immediato (con la scelta della tappa successiva) e nel medio-lungo termine (con la previsione delle tappe fino alla meta finale).

Per supportare questo lavoro, nel pannello scorrevole per l'acquisto del biglietto di viaggio è stata inserita la funzione «Vista» in cui il giocatore vedrà in anteprima le località raggiungibili scegliendo ogni tappa con la possibilità di indirizzare meglio le scelte future. Ulteriore sostegno è fornito poi dal «Diario» in cui viene tenuta traccia di tutti gli spostamenti fatti e dal «Promemoria» con l'aggiornamento dei dati sulle risorse ancora a disposizione e sullo stato del viaggio.

Utilizzando questi strumenti di monitoraggio e previsione e progettando anche sulla carta (con il modulo stampabile «Tappe») l'itinerario ottimale, sarà possibile costruire il viaggio migliore e allenare abilità sociali importanti di gestione (del tempo e del denaro), di immedesimazione (nel personaggio scelto, come in un gioco di ruolo) e di relazione con i compagni (lavorando in un piccolo gruppo).

Di seguito proponiamo alcuni esempi tratti dal «Diario» di parte dello svolgimento del viaggio, gestito in maniera approssimativa (caso I) o con una pianificazione più strutturata (caso II).

Città: caso I

L'utente non pianifica il percorso, ma si muove ripassando più volte dagli stessi punti anche se non è necessario.

Città: caso II

L'utente si è programmato un'ipotesi di itinerario aiutandosi con le funzioni «Tappe» e «Vista» e la applica evitando quando possibile di ripassare più volte per gli stessi luoghi e valutando con attenzione i mezzi più idonei allo spostamento.

Italia: caso I

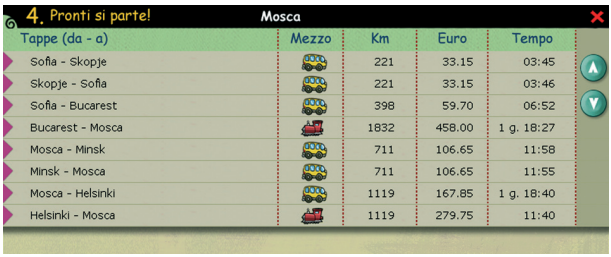
L'utente non pianifica il percorso, ma si muove ripassando più volte dagli stessi punti anche se non è necessario.

Italia: caso II

L'utente si è programmato un'ipotesi di itinerario aiutandosi con le funzioni «Tappe» e «Vista» e la applica evitando quando possibile di ripassare più volte per le stesse località e valutando con attenzione i mezzi più idonei allo spostamento.

Europa: caso I

L'utente non pianifica il percorso, ma si muove ripassando più volte dagli stessi punti anche se non è necessario.



Europa: caso II

L'utente si è programmato un'ipotesi di itinerario aiutandosi con le funzioni «Tappe» e «Vista» e la applica evitando quando possibile di ripassare più volte per le stesse località e valutando con attenzione i mezzi più idonei allo spostamento.

Mondo: caso I

L'utente non pianifica il percorso, ma si muove ripassando più volte dagli stessi punti anche se non è necessario.

4. Pronti si parte! Berlino

Tappe (da - a)	Mezzo	Km	Euro	Tempo
Perth - Sidney		4830	724.50	3 g. 08:40
Sidney - Perth		4830	724.50	3 g. 08:42
Perth - Canberra		4620	1155.00	2 g. 22:58
Canberra - Sidney		429	107.25	04:47
Sidney - Perth		4830	724.50	3 g. 08:48
Perth - Canberra		4620	1155.00	2 g. 22:59
Canberra - Tokyo		10220	5110.00	1 g. 20:52
Tokyo - Pechino		3570	1785.00	07:11
Pechino - Hong Kong		2961	444.15	2 g. 01:22
Hong Kong - Kuala Lumpur		2940	882.00	4 g. 02:05
Kuala Lumpur - Hong Kong		2940	882.00	4 g. 03:41
Hong Kong - Parigi		15410	7705.00	1 g. 07:37
Parigi - Berlino		1820	273.00	1 g. 06:36

Mondo: caso II

L'utente si è programmato un'ipotesi di itinerario aiutandosi con le funzioni «Tappe» e «Vista» e la applica evitando quando possibile di ripassare più volte per le stesse località e valutando con attenzione i mezzi più idonei allo spostamento.

4. Pronti si parte! Madrid

Tappe (da - a)	Mezzo	Km	Euro	Tempo
Hong Kong - Tokyo		4130	2065.00	08:26
Tokyo - Pechino		3570	1785.00	07:51
Pechino - Nuova Delhi		5992	1498.00	3 g. 12:15
Nuova Delhi - Riyadh		3990	1995.00	09:03
Riyadh - Tehran		2170	542.50	1 g. 21:50
Tehran - Damasco		1875	468.75	1 g. 19:06
Damasco - Tel Aviv		350	52.50	06:06
Tel Aviv - Riyadh		2048	307.20	1 g. 10:27
Riyadh - Il Cairo		2380	1190.00	06:15
Il Cairo - Roma		2999	1499.50	06:33
Roma - Berlino		2385	357.75	2 g. 16:04
Berlino - Parigi		1820	273.00	1 g. 06:39
Parigi - Londra		705	352.50	01:33
Londra - Parigi		705	352.50	01:29
Parigi - Madrid		1960	490.00	1 g. 20:07

Istruzioni e materiali

Cliccando sulla candela, dal menu è possibile accedere alla spiegazione delle funzioni principali del programma e a una serie di materiali stampabili utili all'alunno e al docente. Ecco nel dettaglio i materiali proposti:

a) Mappa completa: macroambienti e obiettivi
Una mappa completa con la struttura e gli obiettivi di ogni area del CD-ROM.

b) Obiettivi correlati
Un breve schema con le abilità sollecitate e gli obiettivi coinvolti.

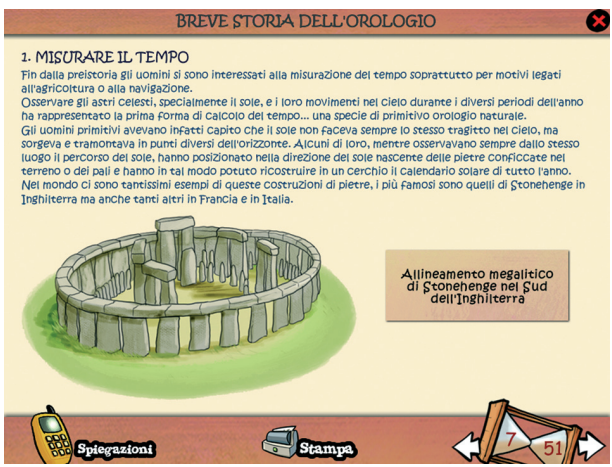
c) Costruiamo l'orologio! (1)
Un orologio da ritagliare e costruire con le ore 1-12 e 13-24.

d) E poi...
Un orologio da ritagliare e costruire, questa volta con i minuti.

e) Costruiamo l'orologio (2)
Ancora un orologio da ritagliare e completare a piacere.

f) Breve storia dell'orologio
La storia dell'orologio illustrata con simpatiche immagini.

Pagina tratta da «Breve storia dell'orologio»



g) Che confusione!
Un esercizio per riordinare e riconoscere le immagini tratte dalla storia dell'orologio.

h) Che ore sono?
Esercizi graduali di lettura dell'orologio analogico e scrittura dell'ora in formato digitale.

i) Sono le...
Esercizi graduali di scrittura dell'ora sull'orologio analogico.

j) A ogni analogico... il suo digitale!
Esercizi per riconoscere la corrispondenza tra le ore segnate sull'orologio analogico e quelle scritte nell'orologio digitale.

Ripasso: finalità e attivazione

Per rendere ancora più efficace il lavoro sulla lettura dell'orologio e sostenere il più possibile l'utente nell'apprendimento, si è pensato di inserire nella sezione *Leggere l'orologio: livello difficile* un dispositivo di controllo sull'esecuzione delle attività. Durante lo svolgimento degli esercizi, qualora l'utente incontri eccessive difficoltà e venga attivata la risposta corretta automatica, il programma mostra una finestra di dialogo «Vuoi andare a fare un po' di ripasso?». A questo punto l'utente può scegliere se accettare e andare automaticamente a un esercizio più semplice di rinforzo (estratto dal *livello facile* o da unità più facili della stessa sezione), oppure rifiutare e proseguire con le attività successive. Nella schermata delle statistiche del gestionale (Ctrl+o) verrà segnalato in una colonna specifica il punto esatto in cui è stato richiesto il ripasso.

Annotazioni sull'accessibilità

Negli esercizi delle sezioni *Leggere l'orologio (livello facile e livello difficile)* in alternativa al clic sui pulsanti «+» e «-» è possibile muovere le lancette degli orologi a cucù anche usando la tastiera del computer. Per spostare in avanti la lancetta delle ore bisogna premere il tasto «+» e per tirarla indietro il tasto «-»; per muovere in avanti la lancetta dei minuti si dovrà premere in contemporanea i tasti «Shift» e «+», mentre per tirarla indietro «Shift» e «-».

Guida al gestionale (Ctrl+o)

Menu

Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche, delle opzioni, dell'assegnazione e della creazione degli esercizi.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto + e si digita il nuovo nome. Per cancellare un utente dalla lista, si seleziona il nome e si clicca il tasto -, confermando poi l'eliminazione.

Crea esercizi: per accedere alla sezione in cui è possibile creare degli esercizi personalizzati, si deve cliccare sul pulsante «Crea esercizi».

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi, statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite il pulsante «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserirne una. Dopo 3 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna la login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio o su un quaderno per non rischiare di dimenticarla. Per cambiarla bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni, Assegna esercizi: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente, scegliere le opzioni o assegnare gli esercizi personalizzati (già creati in precedenza), si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare sul rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni», «Assegna esercizi»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Statistiche

Statistiche: Rappresentare il tempo, Leggere l'orologio livello facile, Leggere l'orologio livello difficile

La parte relativa alle statistiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;
– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);
– l'elenco dei titoli degli esercizi svolti nella sezione selezionata (possibilità di scorrimento tramite le frecce verticali a lato), con la data di svolgimento, il numero degli esercizi svolti sul totale, la percentuale delle risposte corrette, la segnalazione se l'utente ha fatto il ripasso o meno (solo nella sezione *Leggere l'orologio – difficile)* e il dettaglio con le statistiche delle risposte nelle singole videate. Se nella colonna *Dettagli* compare il «+» significa che, cliccandoci sopra, si visualizzano i risultati fino alle ultime 5 sessioni svolte partendo dalla più recente.

Statistiche: 3, 2, 1... BOOM!

La parte relativa alle statistiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;

– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);
– la data di svolgimento, il numero delle porte disinnescate (svolte), la percentuale delle risposte corrette, il tempo disponibile, il tempo avanzato e il dettaglio con il numero di esercizi svolti e il tempo di esecuzione per porta.

Statistiche: Organizziamoci!

La parte relativa alle statistiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;
– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);
– i titoli delle attività svolte con la data di svolgimento, il tempo disponibile, la differenza tra tempo disponibile e tempo impiegato, il numero degli aiuti chiamati e il punteggio ottenuto.

Esempio statistiche delle sessioni di lavoro

Statistiche: È tempo di Black Jack!

La parte relativa alle statistiche contiene:

– il nome dello studente selezionato;
– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);

– la data di svolgimento delle partite, il numero di partite giocate, il tipo di carte scelto (coperte o scoperte), il dettaglio con il tempo disponibile, la sequenza delle carte pescate, il tempo disponibile meno il tempo ottenuto sommando le carte.

Statistiche: Pronti... si parte!

La parte relativa alle statistiche contiene:

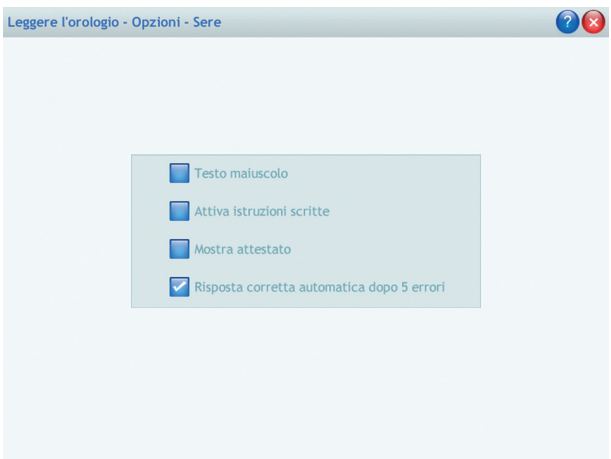
– il nome dello studente selezionato;
– l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM e degli esercizi personalizzati (Personalizzati);
– l'ambiente di navigazione (città, Italia1-3, Europa 1-3, Mondo 1-3), il numero di città visitate sul totale, i chilometri percorsi, gli euro spesi sul budget totale, il tempo impiegato sul totale, il punteggio ottenuto.

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Attiva istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli alunni con problemi di ipoacusia o sordità, i fumetti scritti (ovvero i fumetti contenenti le spiegazioni scritte di quello che l'alunno può o deve fare nelle varie sezioni del CD-ROM e i rispettivi feedback positivi e negativi), pur mantenendo l'audio di default; si ricorda che per procedere

Opzioni



nelle varie attività del programma e per poter iniziare lo svolgimento di ogni esercizio, il fumetto presente nella videata deve essere fatto scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nei fumetti si deve cliccare con il mouse sugli stessi; per richiamare il fumetto basta cliccare sul personaggio.

Mostra attestato: per mostrare gli attestati delle sezioni indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (gli attestati risulteranno pertanto sempre cliccabili e stampabili).

Stampato maiuscolo: per impostare la lettura/scrittura maiuscola.

Risposta corretta automatica dopo 5 tentativi: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Crea esercizi

Per creare dei percorsi personalizzati, è necessario selezionare dall'elenco a sinistra la sezione di attribuzione.
Per ciascuna tipologia di attività sono presenti 2 pulsanti:

+*:* premere il pulsante «+» per accedere alla videata in cui è possibile creare il percorso specifico.
-*:* selezionare il percorso che si vuole cancellare e premere il pulsante «-» per eliminarlo a tutti gli utenti.

Crea esercizi: schermata di gestione principale

Con le frecce verticali a lato è possibile scorrere l'elenco dei percorsi di ciascuna sezione.

Crea esercizi per sezione 3, 2, 1... BOOM!

Nella videata sono presenti 5 box corrispondenti alle 5 porte e 10 cartellini corrispondenti alle 10 attività con cui è possibile creare il nuovo percorso: per fare ciò sarà sufficiente trascinare con il mouse 5 dei 10 cartellini a scelta nei box.

Crea esercizi: esempio di personalizzazione

Per richiamare le istruzioni specifiche per la costuzione dell'esercizio e il salvataggio di ogni percorso basta cliccare il bottone in alto a destra.

Crea esercizi per sezione Pronti... si parte!

Nella videata sono presenti 6 box con i parametri da settare *(Ambiente, Città, Euro iniziali, Tempo iniziale, Personaggio* e *Bonus)*. Sarà sufficiente cliccare sull'impostazione desiderata, per modificare le caratteristiche del percorso nei vari ambienti di gioco.
Per richiamare le istruzioni specifiche per la costruzione e il salvataggio di ogni percorso, basta cliccare il bottone in alto a destra.
Per riprendere un personalizzato non ancora concluso, è necessario entrare nella sezione *Pronti... si parte!* dal Menu e cliccare «Partita in corso».

Assegna esercizi

La parte di assegnazione dei percorsi contiene:

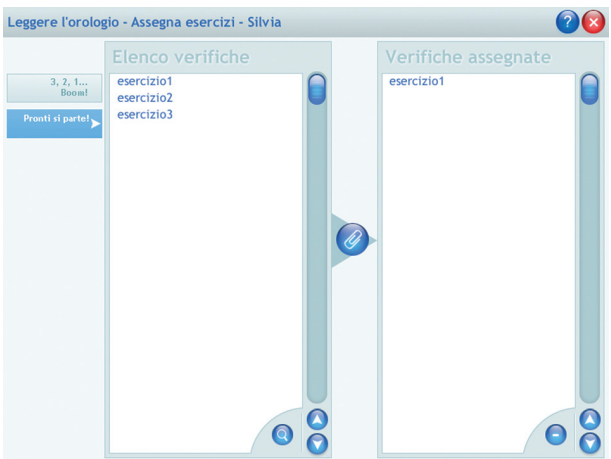
– il nome dell'utente selezionato;
– l'elenco delle sezioni del CD-ROM;
– l'elenco dei percorsi personalizzati creati, con possibilità di scorrimento dei titoli tramite le frecce verticali a lato.

Lente: selezionare un titolo e cliccare il pulsante con la lente per vedere il percorso personalizzato già creato.

Fermaglio: selezionare un percorso personalizzato e premere il pulsante con il fermaglio per visualizzarlo nel riquadro «esercizi assegnati».

-: selezionare un esercizio personalizzato dall'«elenco esercizi» e premere il pulsante «-» per eliminarlo.

Assegna esercizi



© 2006 Edizioni Centro Studi Erickson.Tutti i diritti riservati.
Loc. Spini 154, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE